

## Spielmechanik

Spielmechanik. Entstehungsgeschichte von Videospielen, Regelwerken und Spielkonzepten. Erarbeitung einer eigenen Spielmechanik.

Entwicklung eines eigenen Spielkonzepts aufgrund eines Videogame Konzeptes aus den 1980er/1990er Jahren. Umsetzung des Spielkonzepts mit einer einfachen Engine. Erstellen einer Retro-Gamemechanik und Adaption zu einem eigenen Spiel mit neuen Elementen.

### Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Design > Bachelor Design > Game Design > 1. Semester

Nummer und Typ	BDE-VGD-V-1000a.21H.001 / Moduldurchführung
Modul	Spielmechanik
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Dr. Beat Suter Goran Saric
Zeit	Mi 22. September 2021 bis Mi 13. Oktober 2021 / 9 - 17 Uhr 9 Tage
Anzahl Teilnehmende	maximal 18
ECTS	4 Credits
Voraussetzungen	keine
Lehrform	Seminar, Projekt
Zielgruppen	Fachrichtung Game Design, 1. Semester, Pflichtmodul
Lernziele / Kompetenzen	Überblick über die Videogame Geschichte. Analyse und Vergleich zugrunde liegender Systeme und Mechaniken von Spielen. Erstes eigenes Projekt.
Bibliographie / Literatur	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Poole, Steven: Trigger Happy. The Inner Life of Videogames. London: Fourth Estate 2000.</li> <li>2. Baer, Ralph H.: Supercade: A Visual History of the Videogame Age, 1971-1984. Boston: MIT Press 2001.</li> <li>3. Kent, Steven L.: The Ultimate History of Video Games. From Pong to Pokémon and Beyond - The Story Behind the Craze That Touched our Lives and Changed the World. Roseville CA: Prima Publishing 2001.</li> <li>4. Lange, Andreas: Spielmaschinen. Ein Ausstellungskatalog. Berlin: Das Computerspielmuseum 2002.</li> <li>5. Mertens, Mathias, Meißner, Tobias O.: Wir waren SPACE INVADERS. Geschichten von Computerspielen. Frankfurt a. M.: Eichborn 2002.</li> <li>6. Lischka, Konrad: Spielplatz Computer. Kultur, Geschichte und Ästhetik des Computerspiels. Heidelberg: Heise (Telepolis) 2002.</li> <li>7. Donovan, Tristan: Replay - The History of Video Games. Yellow Ant Media 2010.</li> <li>8. Suter, Beat, Kocher, Mela, Bauer, René: Games and Rules. Game Mechanics for the Magic Circle. Bielefeld: transcript 2018.</li> <li>9. Suter, Beat: "Geschichte der Computerspiele. Interaktiver Bildraum." In: Adamowksy, Natascha (ed.). Digitale Moderne. Die Modellwelten von Matthias Zimmermann. München: Hirmer Kunstbuchverlag 2018. S. 34 - 61.</li> </ol>
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Projekt, 80% Anwesenheit
Termine	22.09.-13.10.2021

Dauer	9 Tage
Bewertungsform	Noten von A - F